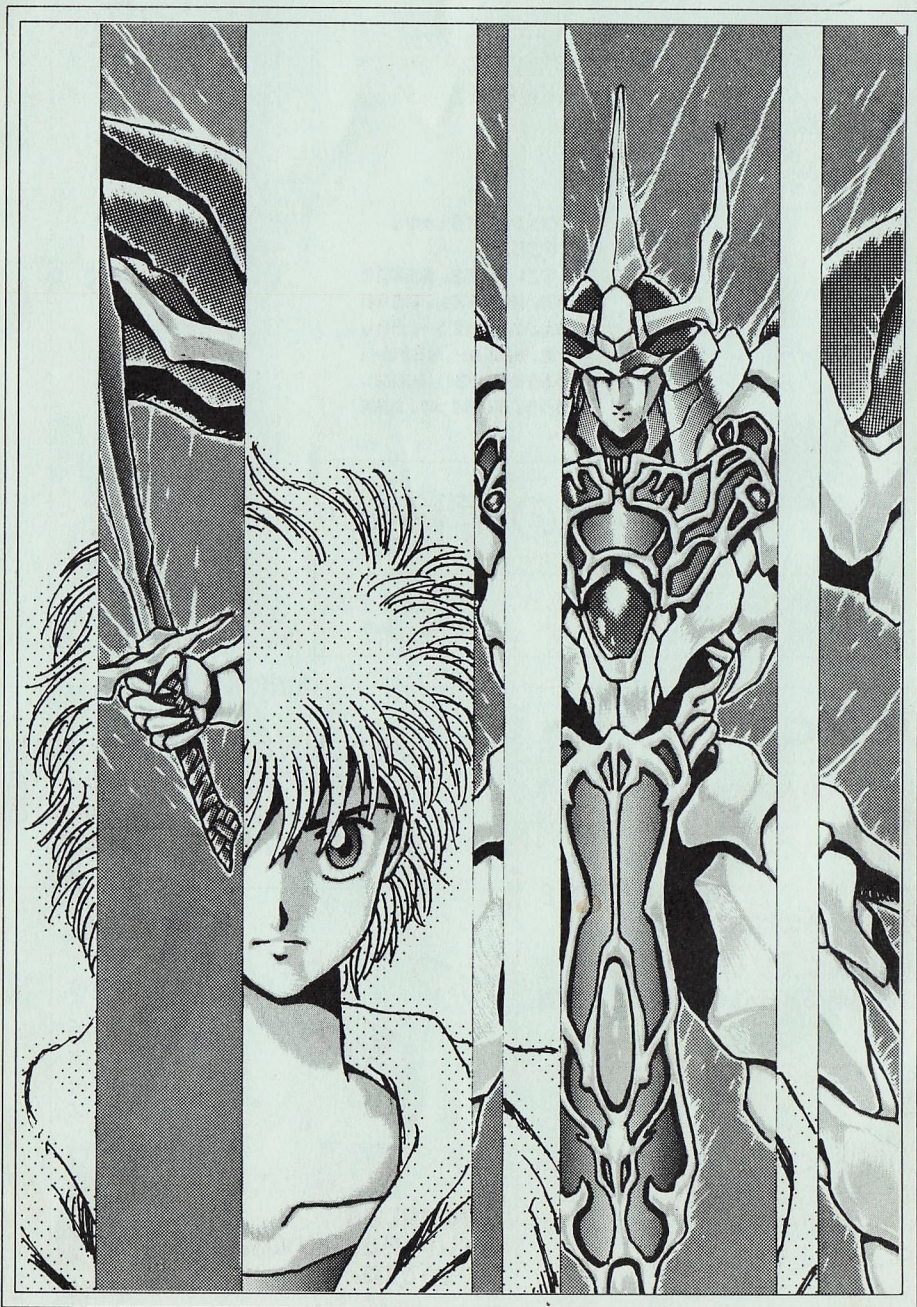
コンパイルクラブ17

ランダーの冒険II　サムライキング・メガスオンZ　アレスタ外伝　ルーンマスター　AND MANY MORE！

CNN コンパイル・ネット・ワーク・ニュース

米光編集人、暗殺！！！

６月10日、コンクラ１７号版下完成と同時に、米光ドガボン(24)が射殺された。6．35ミリていどの小口径の銃により至近距離で、５発ぶちこまれて噴死。コンパイルクラブ編集人はゾッド星島(仮名) にバトンタッチされる。では、新編集人様より御挨拶を。
「とど」
ありがとうございました。

をするシーンを見ると「リ
士」を思い出す…やつぁい
＊忍者が背広着てカジノに行
「ねじ式」
＊こんなものパソコンのソ
るんじゃねえ！（しかもX
0!!）
「の～みそコネコネ　コンパイル」
＊「コンパイル」という会社（「アレ
スタ」とか出してる）のキャッチフ
レーズ。……意味不明だがすごい。
「信長の野望・戦国群雄伝」
＊妹は家臣にほうびを与えすぎて行

←ファンロードろくがつ号
P38より
すごいんだぞお。意味不明だぞお。ほほほおおん。ほほほおおん。いみふめえぇー。うれしいな、みみふめー、みみかめー。うみかめー。わあい。ああああい。ううう。ぶぶぶぶっぷ。あああい。

今月の一言

血行がけっこう悪い。
詠み人・ZASH

十字軍の席移動！

コンパイル社内では　席がえが、行われた。空間と人数の割合がとんでもネズミの大冒険で、すったもんだした。

のどぼとけアンケート

Q１・会員の人は会員ナンバーを、非会員の人は　このコンクラを手にいれた場所を書いてね。

Q２・No．１７でよかった記事を２つ選んで、その理由を書いてね。

Q３・新編集人ゾッド星島（仮名）せんせいに期待すること、願うことを書いてね。

Q４・あなたの「今月の一言」を　どうぞ。

コンパイル「アンケッチャブル」の係まで、送ってね。抽選で、なんかコンパイルに転がってるものプレゼントするよ。

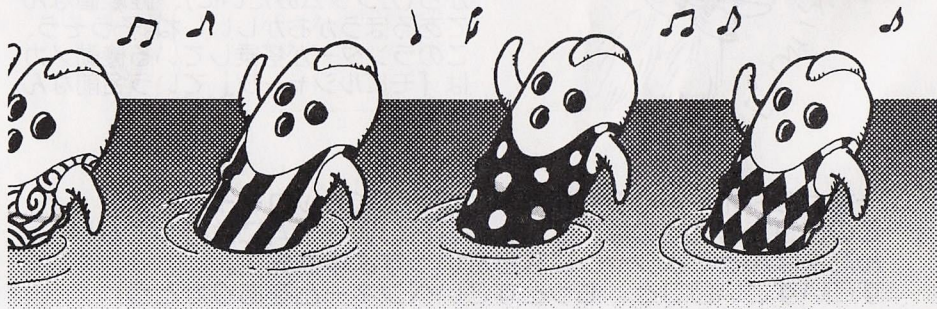
お詫びと訂正

前等のCNNで　「お口の恋人中島」が　「お口の恋入中島」になっていました。正しくは「お口の変人中島」です。訂正してお詫び申し上げます。

今号の表紙

今月の表紙は　ブレインストーム○光（仮名）さんによるサムライキングでした。

今月の仲良し家族
なべしゃんの妹せんせいの作品。
あつそうですね。

コンパイルクラブ17もくじ

7／8に発売されるディスクステーション夏休み号に、どどーんと載っかる「ランダーの冒険II・REVENGE OF DEATH」の内容が、ついに決定！その極秘情報をいち早くミンナに、ばば～んと紹介だ！

このゲームで他のゲームとはチョット違うところは、RPGでよくある経験値を一切なくしたこと（でも今までに経験値をなくしたRPGは、いくつかあったけどね。）
経験値がないわけだから、今までやっていた地獄のような経験値稼ぎの日々を過ごすなんてことは、まったくしなくてすむんだ。それに前作の「ランダーの冒険」とは一風変わっていて、今回のはランダーが機動メカに乗って闘うから（ガンダムみたいに）、経験値なんてあるほうがおかしいしね。そうそう、このランダーが搭乗している機動メカは『モビルシャーツ』ていう名前なんだよ。

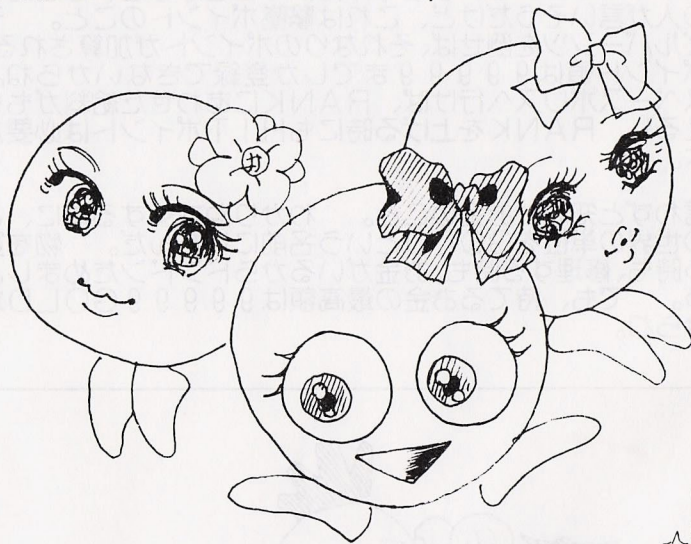
一番上のタイトルロゴを見た？　すっごくカッコイイでしょ。
このロゴを考えたのは、ほんとにSHOW－YAには行ってないんだよほんとだよシャレにならないっすよ中島先生。
すごいすごいロゴと、もっとすごいペンネームをありがとう!

戦闘シーンは、アフターイメージバトルだあ！

・敵と出会うと1対1のタイマン勝負開始なんだけど、そこで敵をアニメーションさせるつもりがＤＩＳＫの容量の関係でボツ。でも、がっかりしてはいけない。　敵は動かなくても、ファンタ○ースタ○ーのような武器の残像だけは、しっかりいれているから迫力はバッチリ！

・ランダーが搭乗している機動メカ『モビルシャーツ』は、装備しているパーツは安物だし姿形はランダーそっくりなんだけど、性能でみれば他の機動メカなんか目じゃないぐらいにいい。　ガン系とソード系の武器が同時に装着可能だし、装着できない武器なんて何もない。　モビルシャーツを良くするのも悪くするのも、君しだい。

・敵の機動メカ（別名『モビルパーンツ』)の中には、ガン系の武器に対しては強いけれど、ソード系の武器に対しては弱いというように、それぞれ弱点があって、しかも武器の中には特定のモビルパーンツに対して有効なものもあるんだよ。

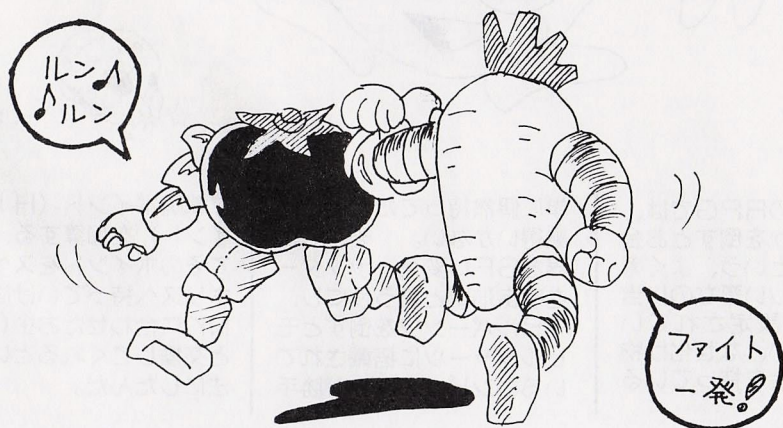
・ガン系、ソード系、それぞれ１６種類あるから全部で３２種類も！　ショップで売ってない武器もいくつかあるから、このゲームを終了しても日の目をみない武器があるかもしれない。

ごくフツーのＲＰＧでは、化け物なんかを倒すとお金が手に入るという、よく考えればおかしい事なのに当然のように設定されている。だいたい、なぜ化け物なんかがお金を持っているのか？単に偶然持ってただけでは納得いかない。　そこで世界をＳＦに変え、ランダーを宇宙刑事という役にし、モビルパーンツを倒すとモビルシャーツに搭載されているコンピューターが勝手に撃墜ポイント（ＨＩＴポイント）を加算する、そしてそのポイントをスペースポリスへ持っていけばＲＡＮＫに合わせたお金(給料)と交換してくれるという方法にしたんだ。

さて、パラメーターについてのことを少々・・・

RANK・・・これは、宇宙刑事としてのランク。　課長、部長とかいうのと同じだと思ってくれたらいい。初めはノーマルで、ミドル、アッパー、エクセレントと上がっていくようになっているんだよ。　これが上がるとどうなるのか？　給料が増える、ランダーの攻撃がはずれなくなるといったようなことともう一つ、ＲＡＮＫによって何かイベントが起こる。これは、やってみてのお楽しみ！

DMG・・・・ダメージ数のこと（％表示)。この数が１００％になると、モビルシャーツは爆発、哀れランダーは死の世界へひとっ飛びということになってしまうから、もうすぐ１００％になるなと思ったら素直にリペアーショップかオプション（ナオルゼ）で修理すること。死んでしまっては、どうしようもないからね。

HIT・・・・ＨＩＴポイントというと『体力』のことかなと、ほとんどの人が言いそうだけど、これは撃墜ポイントのこと。　モビルパーンツを倒せば、それなりのポイントが加算される。ポイント値は９９９９９までしか登録できないからね。スペースポリスへ行けば、ＲＡＮＫにあわせた給料がもらえるし、ＲＡＮＫを上げる時にもＨＩＴポイントは必要だよ。

GOLD・・・言わずと知れたお金のこと。　わかりやすくする為に、この世界の単位をＧＯＬＤという名前にしたんだ。　物を買う時も、修理する時も、お金がいるからドンドンためましょう。　でも、持てるお金の最高額は９９９９９ＧＯＬＤだからね。

数でも負けてないぞ！

・モビルパーンツのパラメーターは、なんと１６種類もあるんだ！　ここまでデータに凝ったゲームはコンパイルＲＰＧ史上、初めてじゃないのかなあ？
・ガン系の武器が１６種類、ソード系の武器も１６種類。アーマーとシールドは、それぞれ８種類。エンジンは５種類。　その他、アイテムなど１０種類というディスクステーションスペシャル初の快挙！？
・モビルパーンツの修理は絵の違いで分ければ２０種類で、パラメーターで分ければ６０種類！

これはもう、やるっきゃないぜ！！

最後にスタッフ・インタビューをどうぞ

それでは、プログラマーから。

Q.　今回の『ランダーの冒険II』は、前作「ランダーの冒険」とくらべてみて、どう思いますか？

A.　そうですねえ。　プログラム的には、とってもよくできていると思うよ。　前作はスクロールに不満があったけど、IIではマシンゴを使ったから最高にいい気分です。　おかげで不眠症が治りました。

ありがとう。　コンパイルでの初仕事でしたから、大変だったでしょうね。　お次はデザイナーさんです。

Q.『ランダーの冒険II』で困った事は、何かありましたか？

A.　う～ん、そうねえ。　やっぱり一番困った事といったら、ランダー君がまん丸だって事かな。　丸だとちょっと描きにくいんだもん。　どうせなら四角かったらいいのにね。でもそうだと『ぬりかべ』になっちゃう。　アハハハ！！

ど、どうも。　さすがにスゴイ人ばかりですね、コンパイルは。では、最後にサウンドの人です。

Q.「ランダー」君について一言お願いします。

A.　ランダーて何？　ああ、あのボールみたいなものの事？思ったんだけどね、ランダーっていつも裸なんだね。かわいそうだから服を着せない？着替えたりしたらいいかも。ランダー君の着せ替え人形なんて作ればいいな！

Q.　も、もういいですう！

さすがコンパイルというような答えばかり出てしまいました。この他にもいろいろとありましたが、あまりにスゴ過ぎるので載せれませんでした。でも『ランダーの冒険II』は、とってもスッゴイGAMEに仕上がっているので、みんなバンバン買ってね！

サムライキング
メガスオンZ

「ててん」って言葉は響きがいい

サムライキング　メガスオンZ（以下、サムライキング）は「見る」「話す」などのいくつかの行動を選択して、話しを進めていく。

でも、アドベンチャーゲームじゃないもん。

しらみつぶしに行動を選択して、謎解きがクリアできたら、そのごほうびに新しいグラフィックが見えて、少し話しが進むといったようーな構成になってないもん。

行動を選択すれば、大アニメーションのグラフィックで、ドラマが展開する。

謎なんか　ないないない。主人公になりきって、行動すれば、すすすいと話しは展開していって、あらら、ぎゃあ、おわああ、と　乗ったが最後、永久に疾走しつづけるジェットコースターのように　ドラマはとどまることを知らず突き進むのである。

中島先生がやって来た。憑依シーンが　１枚じゃ、おさまんないぞ。　えー、じゃあ、変身の方法を変えよー。佐藤さん、なんか、かちょいい変身方法ないか？かーいわれまきまき。バキィッ。おまえには　もー聞かぬわ。

サムライキングは　デザイナーのメンバーがすごいのだ。コンクラ読者は　すでに御存知であろう、ぶんたった先生だわ、氷樹せんせえだわ、中島先生だわ、ＺＡＳＨ先生だわ、の大豪華メンバーで　お届けするわけだ。といったわけで、「ててん」って言葉はいい響きだ。切手展ってカンバンがあって、声に出して読むと、ててんのところがいい響き。てがううむと力をためて、てでさらに力をためて、んでジャンプするって感じがしていいな。

で、まだ完成してないので、予測というか、目標というか、こうなればいいなあ的な気持ちでしかないのだが、

ドキュメント
サムライキングで遊んだ少年
密着2400時間！！

ＤＳ　＃ＳＰ３を買う。

サムライキングを始める。あっというまに、エンディングまでたどりつく。時計を見るとゲームを始めてから約４時間経過している。

１週間後。暇なので、もう一度やる。今度は　じっくりとカッコイイ音楽を聞いて、サンプリングの声に感動しながらやった。１回目に選ばなかったようなコマンドを選択しながら進めた。３時間とちょっとで終わる。

１か月後。

友達が遊びにきたので　３度目をやる。わーわーいいながら、最後までいく。終わったあと、わーわー言う。ちょっと短いよなー、３時間で終わっちゃうんだもんなーと　文句を言う。でもＤＳ＃ＳＰ３は３枚組で3800円だから、１枚1300円ぐらいだし、３回遊んだから10時間は　じゅうぶん楽しんだよなー。うんうん。

次の日、サムライキングの魔物を考えて、葉書に絵を書いて、「サムライキング魔物」係りって、勝手に係りを作って、コンパイルに送った。

次の日は、サムライキングのイラストをＭファンとＭマガに送った。

夏休みに入って、友達３人で、サムライキングメガスオンＺのコスチュームを作った。２週間かかって、すごい、かっこいいのが完成。コスチュームを付けて、商店街を歩いた。犬が襲いかかってきたら対決するのに、と思ってたら警官がやってきて、連行された。買った人　みんなが　こーだといいなあ。

世界設定用のラフ画

物語

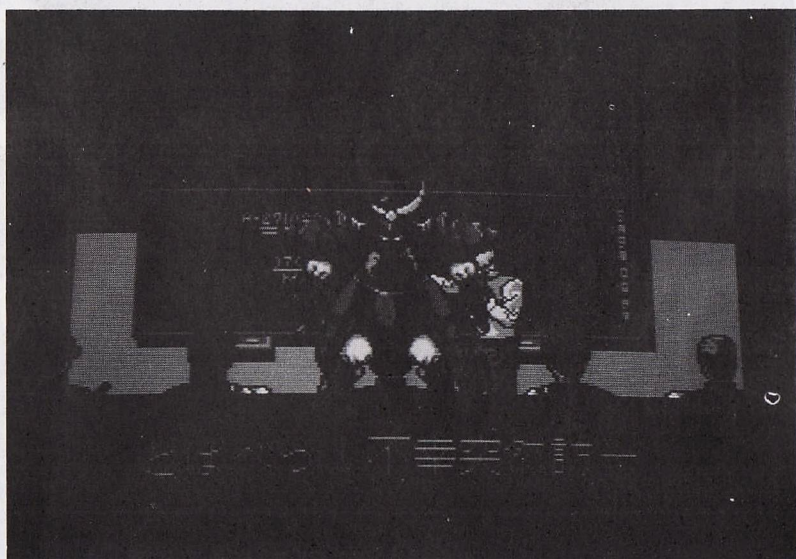
邪神王の覚醒が近いことを知った邪神たちは、別の空間から現代の日本にやってくる。そして　それを　追ってやってくる者。現代の日本を舞台に、最終戦争がはじまろうとしている！物語は　義孝の前に　奇怪な魔物が出現することから始まる。義孝にしか見えない魔物。つぎつぎと襲いかかる危機、謎の男。ドーベルマンを使う美女。そして、心を閉ざした妹。侍王と邪神王の伝説が再び始まろうとしているのだ。その伝説に巻き込まれていく一人の少年、義孝の運命は！？ってな感じのストーリーでんがな。いまいち分からんだろーが、あんまり先の展開をばらすのはどーかと思うのでゲームのほうをやってくんねー。

激突サンプリング野郎オオオッ！

そもそもサンプリングとは何かッ！？はっきり言って俺もくわしくは知らないんだが、よーするに音を取り込んで、数値に変換して再生すること！と考えればいいんじゃなかろーか。さらにサンプリングの方法にも色々あるらしいんだがＡＤＰＣＭとかＰＣＭとかいう方法が一般的みたいだねどーも。この辺あんましヘタなことを書くと「旧テッチー読者」や「キーボードマガジン読者」につっこまれそうだからこのぐらいにしとこう。

…申し遅れました、俺らが今回「サムライキングメガスオンＺ」でサンプリング効果音部門を担当したヘルシー［わざわざ長崎からやってきた］外山だ。はっきり言ってこんなにてこずるとも思ってもいなかったぜッ！　サムライキング以前にも某スポーツゲームとか某シューティングゲームでのサンプリング効果音データ作りにたずさわったんで軽ーく考えていたんだ。しかし今回はデューク宮本先生からループ機能を要求されたんでデータを置く場所とかＭＳＸ特有のスロットの問題とかにガンガンブチ当たって困った困ったッ！しかし苦労したかいあってなかなかの音に仕上がっていると思うんでゲーム中でじっくり聴いてやってくれ。この音を聴けば君の前頭葉と三半器官は５月１９日の北京市天案門前広場とタメ張るぐらいの動乱の渦に巻き込まれるだろう。

中でも聴きどころは、この［サムライキング］のメインプログラマーをつとめる吉沢先生の声と、あの米光［とても今年２５歳だとは思えないぜ］一成先生の声だ。とは言ってもかなり加工してあるから本人の声とは似ても似つかないものになってるけどな。その他にもいろいろあるが宮本先生が苦労してたのはガラスの割れる音だ。ガラスの音ってのは凄く高い音だからＣＤでさえ完全に再現はできないらしい。ＣＤは確か１６ビットサンプリングの３２キロヘルツ（１秒間に３２０００回データを出力する）だったと思うが、このサムライキングでは４ビットサンプリングの８～１０キロヘルツぐらいなんで苦しいンだ。それでも１秒間に４ＫＢから５ＫＢのメモリをバカバカ食うんで大変だぜッ！　ぜひ新型のＭＳＸを出すときはハードでのＰＣＭ再生機能をつけてほしいと思う俺だぜ。まあかなりガラスの音に聴こえるんで安心してくれ。さすが宮本先生！松浦雅也か戸田誠司か小室哲也か宮本先生か！っつーくらいのもんだぜ！！

そうそう、これまでコンパイルではサンプリングはＭＳＸ－ＡＵＤＩＯを使って取り込んでいたんだが（真ゴルベのデモとかクリスマスＢＧＶとかで使ったときの話）今回初めてカシオのサンプラーを使って取り込んだんだッ！おかげでサンプリングノイズもかなり軽減されたハズだ。これもサンプラーからのコンバーターを使ってくれた谷田さんのおかげ。感謝しますどーも。

サムライキングをつくろーと決まるまでのこと

宮本先生
コンパイルに来る！

忍者龍剣伝のデモがすごいぞぉとみんなで感動する。

ディスクステーションスペシャル夏号は何つくろーと　さわぐ。

宮本先生のキャラクターデザインでゲームをつくろう！を決定。さわぐ。

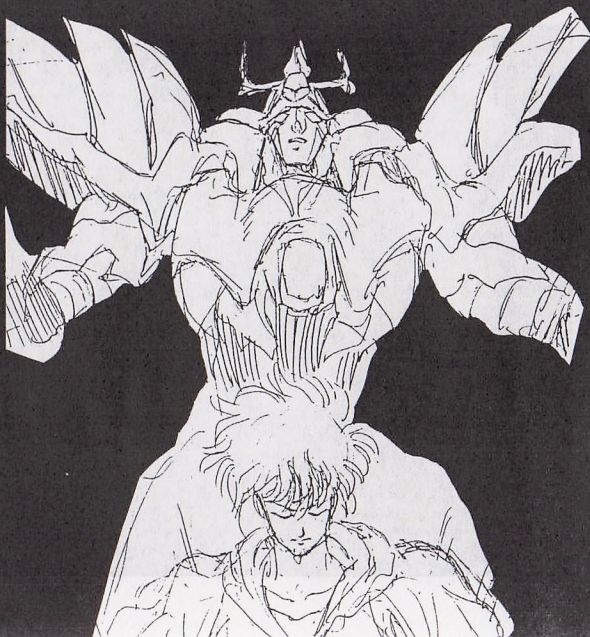
あんなデモの入ったゲームつくりたいなーと　思う。

デモぢゃなくて全編あんなのばっかしのゲームだとすごいぞぉとさわぐ。

よし！つくろう！
「サムライキング
　　　メガスオンZ」を！

日本といえば富士山にゲーシャガールにサムライだよなーやっぱし。

ジョジョの冒険の第3部はおもしろいなー。舞台が日本ってのがよいよな。

設定用のラフ画その2

遊び方はとても簡単

①大迫力のグラフィックとメッセージを見ていれば、あなたはいつの間にか主人公の義孝くんになってしまうぞ。

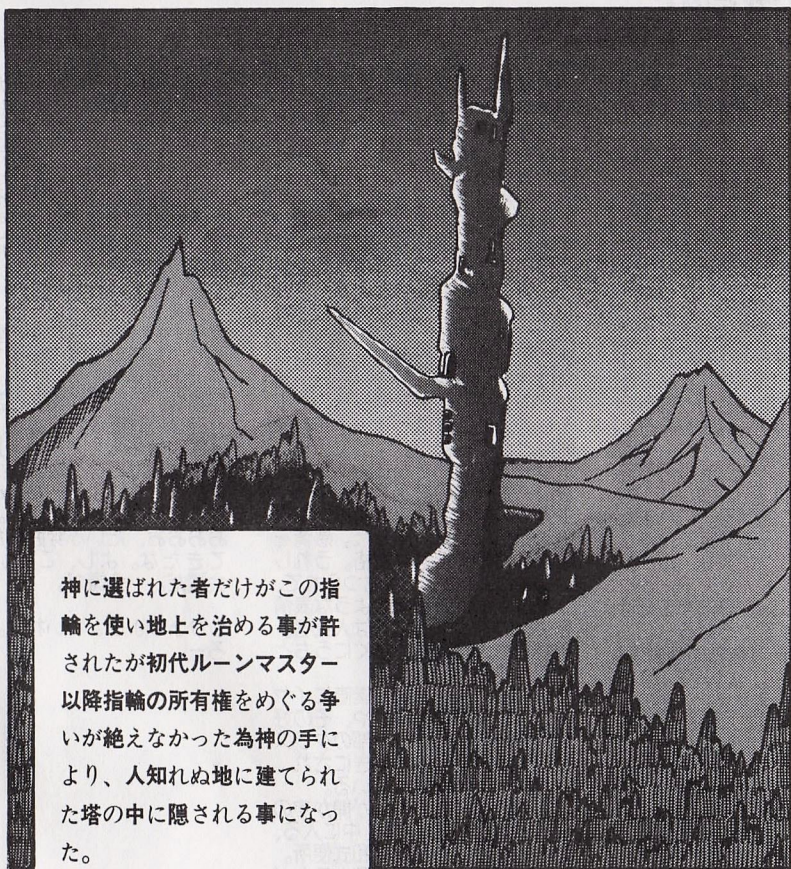
②主人公の義孝くんになったあなたは、選択ウィンドーがでると、そのなかから、こー行動したいなぁというのを決定だ。

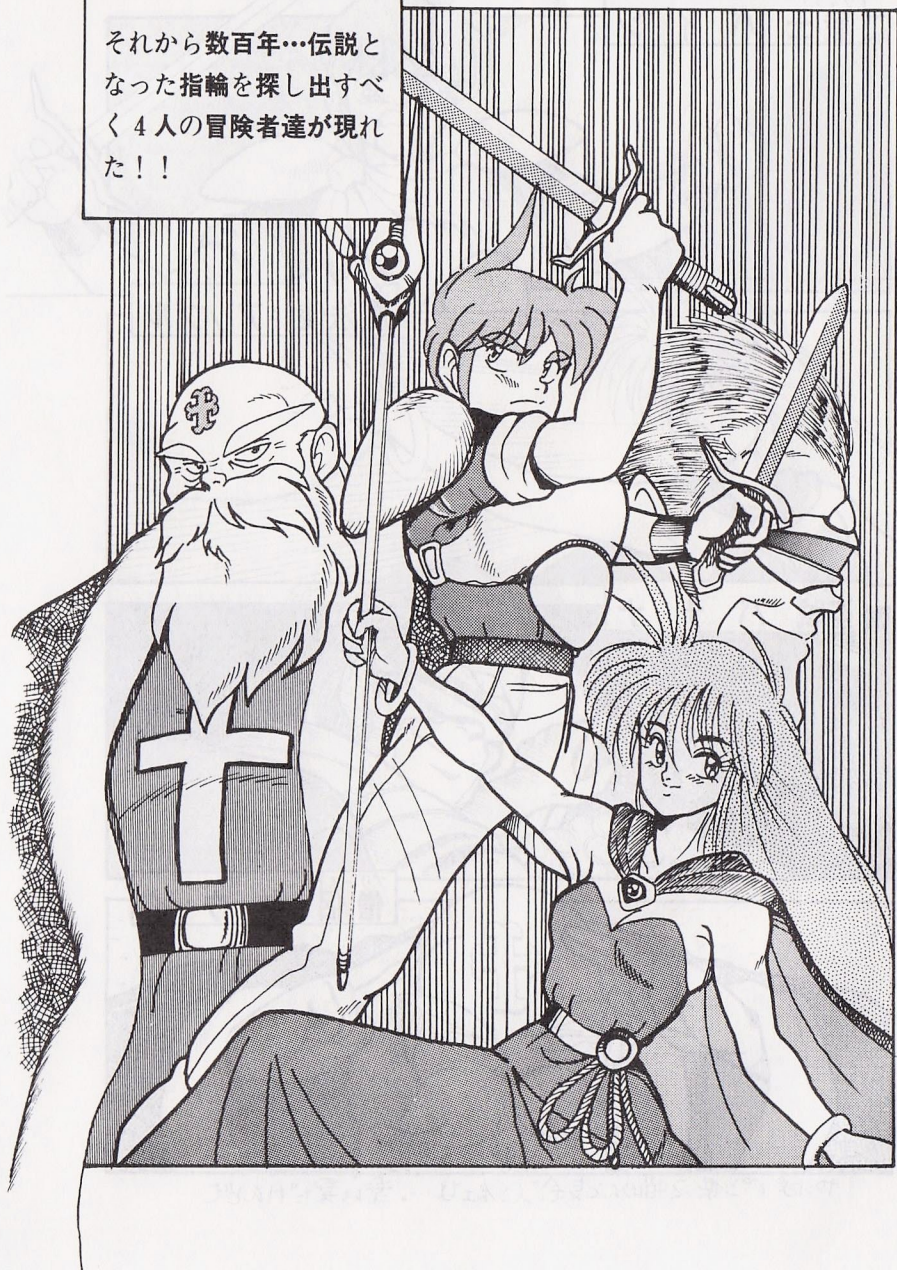
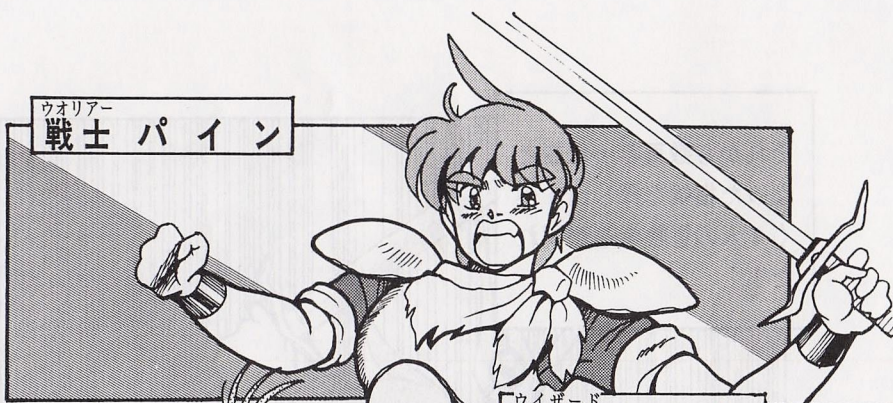
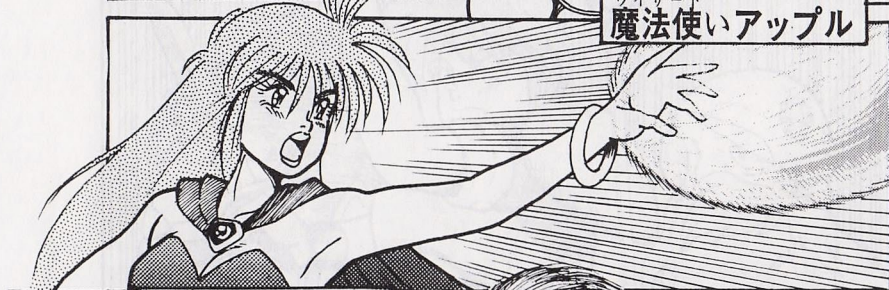
③あとは　身をゆだねて　たっぷりお楽しみくださいとゆーやつだ。

空間ができたので DSのその後のこと。

さて、DSスペシャル9月発売の秋号。2本のすごいゲームが入るの。まずは
「アレスタ外伝」だ。たてスクロール・シューティング。プレーヤーは忍者だ！　そして「ちるどれんうぉーず」だ。昭和を斬るシリーズ第1弾。昭和55年の広島を舞台に、少年たちの戦争が始まる！　シュミレーションゲームなのだが、まだ企画を　うむうむと必死に練り直している段階なのであるのだな、これが。「みんながなかよくできるといいな」といった重たいテーマを軸に昭和という時代を少年の視点から鋭く斬るといった内容になる。
さらに次のDSスペシャルそろそろ寒くなるね号についてもちょっと教えてあげる。これまた2つのゲームが入る予定で、1つ目が「サイコロクエスト・ルーンマスター」。ファンタスティックすごろくゲームだ。想像するだけでもドキドキしてくるだろー。
で、もう1つが、「爆烈顔面劇場」か「心の大地ーLAND OF MINDー」か、えええと、あのぉタイトルも決定してないの。ジャンルはおそらくRPG。しかし、BGM全1曲！モンスター全3種類！　マップはとっても狭い！アイテム数全2種類！　という大胆な設定を予定しているが、みんなは　どーおもうか？
では　そんなに　なんもなくて、なにがあるのか？
まず、顔がでる。顔がアニメーションする。で、喋る。呪文を使うときや、叫び声を、サンプリングで喋らせようと考えてるのだ。ね、よろしおますでっしゃろ。
舞台設定とか　なにも考えてないので今から考えるぞぉ。
舞台は、日本。学校。学校に開かずのトイレがあって、そこでは昔、女の子が、いじめを苦に自殺し、その後、便器から手が出て、おしりを拭くとか、そんな噂がながれている。
ある日、好奇心旺盛な主人公レイコは夜中、学校にしのびこみ、開かずのトイレの扉を開いたのだ！そして、そこにはっ！！！てな展開はどうでしょう。
ホラーですね、だから。
次に、主人公の設定だな。
主人公のレイコは　好奇心いっぱいで元気な少女。16歳。感情を隠すことのできない性格。うれしいときは、まわりの人もつられて、うれしくなってしまうような表情をするので、クラスでは人気者。初対面の人間とも、すぐにうちとけて　仲良しになる。
でも、イヤなときは　素直にイヤダナって顔をすることや、その好奇心の旺盛さのため一部のクラスメートからは目のかたきにされ、陰湿なイジメを受けている。
で、そのレイコちゃんが開かずのトイレの戸をこじあけ、中に入る、と！！そこは　普通の和式便所。
しかし、便所の中をのぞきこんだとき、後ろからドンッ！と背中を押され、便器の中に落ちてしまう。
し、しかし、便器の中は、地下道がひろがっていた！！
何故、学校の下に地下道が！？
この辺までが　デモっぽい展開。
この後から、3Dダンジョンになる。そして、謎だらけのまま、レイコは地下道を探索する。セーラー服を着たガイコツ。その近くの壁に書かれてある文字、「ばよえーん」。　この言葉はなにを意味するのか？
そして　向こうから影が！！　シリアスな怪物の出現。ど、どうしよう！わけわからずに　壁に書かれていた言葉を叫ぶレイコ。
「ばよえええええん！！！」
怪物は、うがががあああと苦悩の声をあげ、耳をふさぐ。
「ばよえええええん！！」
怪物は逃げていった。
怪物は　「ばよえーん」という言葉の響きが嫌いなようだ。
おおおお、だいぶ雰囲気がつかめてきたな。よし、これいこう！会議だ。　会議だ。

うひょひょひょわいわい。いいだろー。

今からずっとずっと昔…
この世に「ルーンの指輪」というものがあった。
指輪には神より授けられた力がやどっており、大地や海を自在に創ることができたと云われる。

神に選ばれた者だけがこの指輪を使い地上を治める事が許されたが初代ルーンマスター以降指輪の所有権をめぐる争いが絶えなかった為神の手により、人知れぬ地に建てられた塔の中に隠される事になった。

それから数百年…伝説となった指輪を探し出すべく４人の冒険者達が現れた！！

ウオリアー
戦士 パイン
ウイザード
魔法使いアップル
シーフ
盗賊 バナナ
とさる
プリースト
僧侶 キウイ
やっぱ ペン使って描かんと気合い入んねェな…。楽は楽だけんども

魔法創世記
ルーンマスター（仮称）

１１月発売予定のＤＳ#ＳＰ５にて登場予定
詳細は近日発表いったい　どんなゲームで
しょうかねェ？

ENJOY YOUR SHOOTING LIFE.

ディスクステーション5号

「ハイディフォス」がおもしろい。MSX2で美しく横スクロールするシューティングだ。先取りプレイが　おもしろいのはもちろんのこと、PR部分でもすばらしい趣向を凝らし、我々をうならせる。

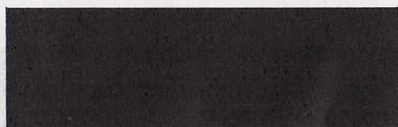
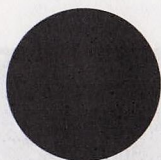
「カオスエンジェルス」の先取りプレイ。正統的RPGストーリーを土台に甘美な世界を展開する。いわゆる不死の神々の中でも比するものなき美しいエロスの神の世界へとあなたを誘うゲーム。

さらにまだある。「銀河」たくさんのパズルゲームをまとめたこのソフトの中から3つのパズルを先取りプレイの一みそこねこねして、頭脳ぷるぷるフル回転。がんばってくれ。

そして、社内で、大流行したゲームが5号に入っている。

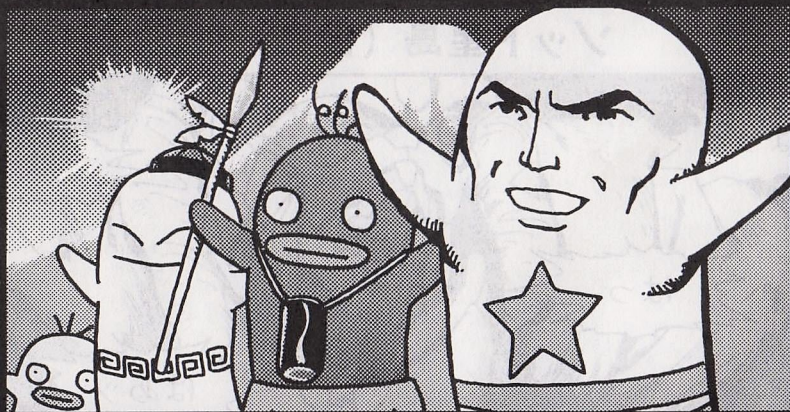
MSXマガジンの「EXPRESS」だ。数字や記号のブロックを動かすパズルゲームだが、これがおもしろい!!!!!　社員はほとんどが、このゲームに　はまり、しかもそのうち5人は、始めたが最後、6時間もぶっとうしで遊びつづけたという、もはやコンパイル内では伝説と化したゲームだ。すごいぞ。ほんとに毎号、クオリティーの高いサムシリーズ。今回は、ミサイル人間サム!!　2人でやると　大興奮のサムなゲーム。うれしい。うれしい。デフォルメキッズはもぐらたたき。

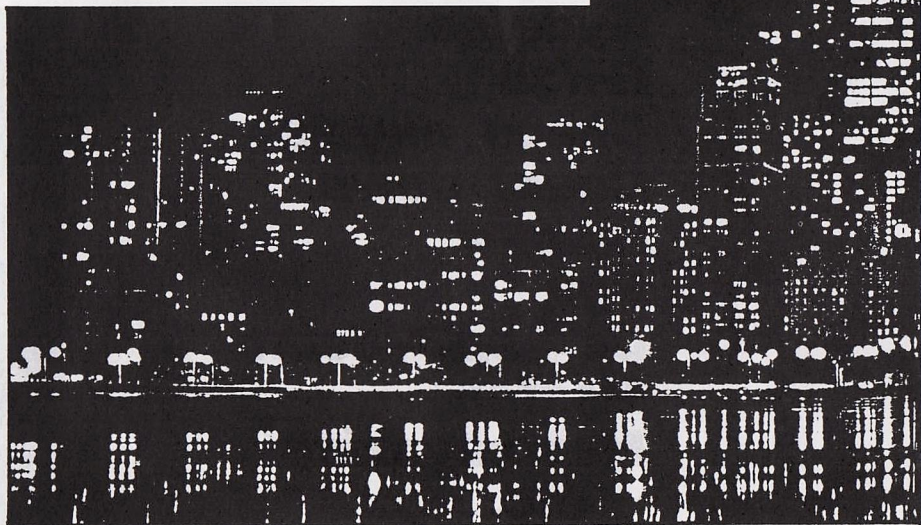
VRAM128K
MSX AUDIO
対応

2枚組：¥1940（外税方式）

Disc station

1989・DS#5

Hydefos
Ginga
Chaos angels
Count down
Sum-4
Bgv
Ds ♯ sp3-demo
Msxfan
Msxmagazine
… etc.

THANX, FRIEND. PLEASE ENJOY.

株式会社 コンパイル
広島市南区大須賀町17－5シャンボール広交210号
PHONE (082) 263－6165 (ユーザーテレホン)

ムロマチ・シティ
巨大地震の一か月後…

アレスタ外伝
ビッグ・プロローグ（前編）

ゾッド星島（仮名）

あああああああっ
きゃああっ

A班はただちに
あの男を鎮圧するんだ!

ふッ!!

おおおおっ

うっ!?

ぐっ…!!
だ…
誰だ!?

ジャッ!

ガシャン!

アレスタ……

以下次号

ヨッポロポットー

井上志鈍

ヨッポロポットーは、くるまのこどもです

おとうさんはトラック
おかあさんはバス

その日、おとうさんは、いいました

ヨッポロポットーはたび にでました

そして　たびさきでひとりの男の子をはねてしまいました

そのまま
にげました
ハア
ハア
つぎのあさ
ヨッポロポットーの
あたまにつのが
はえました
そうです.ヨッポロポットーは
戦車のこどもだったのです
とくいになった
ヨッポロポットーは
さっそくじまんの
たいほうをとどろ
かせました
1ぱつうつと
まちが
きえました
もう1ぱつ
うつと
山がかれました
もう1ぱつうつと
……
ふはつでした
スヌピ〜ン!
するとあたまからひとりの
ろうじんがかおをだしました
かぱ
ろうじんはいいました
だれか.ティシューもってないでいしゅか?
ちりし.ないティシュ?
ヌピッ ヌピピピピピ…
おしまい

ハガキがないぞお。ないない、ないの。ああ、ついに２ページに格下げだあ。クスン、クスン。小倉珠美ちゃん、斎藤美保ちゃん、北ちゃん、ＳＯＹくん、その他皆さんたすけておくれ。

プロ野球をモチーフにしたゲームではヤクルトのデータが低すぎるとおもう。それに、巨人では長島と王のデータが入っているのは卑怯である。
ファミスタ８８のタイタンズのバームとかっちゃんがはいっているのもずるい！
（　名古屋市　　飯田　　淳一　）

まけるなカープ！がんばれカープ！！

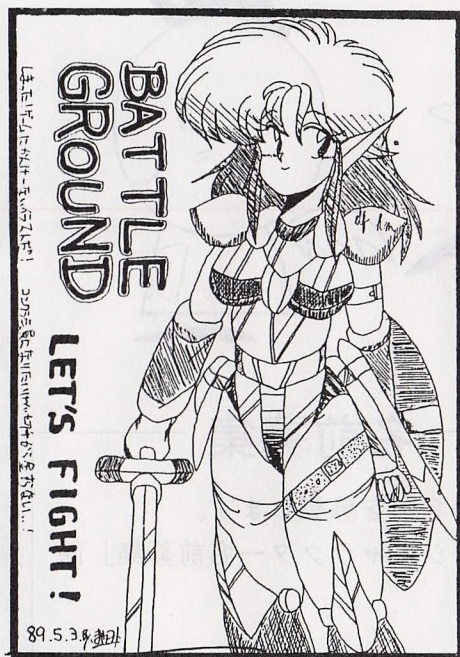
（　秋田県　　小林　　寛　）
ナーイス！いい！いいぞぉ！ぐう！！

（　神奈川県　　阿部　　竜也　）
んんんん。おもそーな剣だ。

あのー、ＭＳＸフェアでコンパイルのお兄さんが着ていたハッピを着て表通りを歩いてみて下さい。
（　大阪府　　吉田　　実　）

あまーい、あまちゃんだぜ！！
ハッピが出来た当日、社長を筆頭に７人が近くの喫茶店に着ていったし、フェアの広島大会の時も私と米光、２人が昼飯を食いに本通りを練り歩き、ゲーセンにもあそびにいったぞ。ほとんどバカ！！

コンパイルクラブのみなさんこんにちは。今日はぼくのお父さんのはなしをします。ぼくのお父さんは神様です。それだけ。ほんとのことをいうと、最近ホットなレターズあてのハガキが少ないんです！だから、コレよんだみんなはハガキを出してね。
ハガキの裏には楽しいイラストや心のこもったお便りをかくんだ！担当の修行！もハガキが少なくてコマッてるんで、よろしくたのみます。ホント。
（　広島市　ＰＮ　“神の子”井上　）

ホントにつらいんだよ。
イラストはけっこうきてるけど、なんてったって、ハガキ！やっぱり、今日あった楽しい話や、おもしろかったゲームなんかをみじかくまとめてかいてほしいな。ながあく書くと載せたくても載せられないのよこれが。

（　青森県　　ＰＮ　　まやみ　）

こんどは、ゲームにかんけーあるイラストをおくってこいよな。

（　岡山県　　沢木　　正晴　）

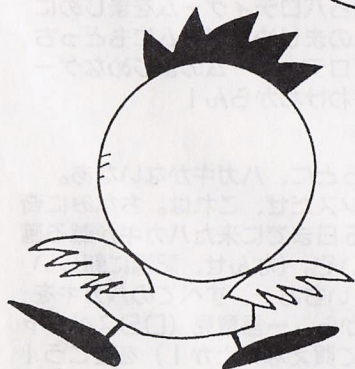
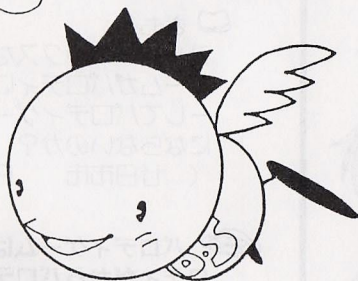
頭と体のギャップがたまらない！

ぎもん
スーパーコックスなどのようにまじめなゲームがパロディになっているのに、どーしてパロディゲームがまじめなゲームにならないのか？
（　廿日市市　　ＰＮ　ありすＤ　　）

パロディゲームはまじめなゲームのパロディだからパロディゲームをまじめにしたらもとのまじめなゲームにもどっちゃうからパロディゲームのまじめなゲームは、あーわけわからん！

ほんっっとに、ハガキがないなあ。送るチャンスだぜ、これは。ちなみに奇数月の２５日までに来たハガキが載る確立たかーいぞ。（なんせ、記憶に新しいからね。）いちおー、すべてのハガキを読んでるから、一言意見（ＤＳスペシャルが高くて買えないとか！）を書こう！多いものから実現する！（と思う・・・）
修行３Ｄ

これが！！！！
ディスクステーションの
イメージキャラクターだ！！！

ディスクステーション（以下ＤＳ）は、カタログ的ソフトウェアであり、バラエティさを売りにするため、逆にその存在は　茫洋に感じられ、具現化した形でイメージできずユーザーにアッピールする力が弱い。
またポップ、グッズ、賞品を作製する場合にもＤＳをシンボライズするものが必要となってくる。
以上のような理由より、ディスクステーション・イメージキャラクターを製作することに決定。
幾度ものミィーティングを繰り返し、下のようなキャラクターが誕生した。

名前募集

こいつの名前を募集します。
「イメージキャラクター名前募集」係まで。

コンクラ
INFORMATION'89

次号の予告！

・9／8発売のDSスペシャルに載る「ルーンマスター（仮）」と「爆烈顔面劇場（仮）」などの記事を大紹介！
・その他、恒例のHOTなLETTERや志鈍先生マンガコーナーなど、GU−GU−な記事が盛り沢山。

大NEWS！！

コンクラ編集長が米光オスマンから、ゾッド星島（仮名）に交代。一体どんな内容に変わっていくのか？次号発行まで、UKIUKIして待つんだあっ！
コンクラ大変身に、乞う御期待！！

次号は9月8日発行！

通信販売のお知らせ

現在、以下の商品を通信販売しています。

ディスクステーション	
創刊準備号	980円
創刊号	1980円
2号	1980円
3号	1980円
4号	1980円
5号	1940円
ディスクステーション・スペシャル	
春号	3980円
初夏号	4800円
夏休み号	3880円
真・魔王ゴルベリアス	7800円

欲しい商品の金額に消費税の3％をプラスした金額と送料210円を合計して、現金書留か郵便小為替で商品名と自分の名前、住所、電話番号などを記入して、
「通信販売したいの」係
として送って下さい。

コンパイルクラブ入会案内

入会すれば、会員証に雑誌コンクラ、コンクラ地下版、プレゼントなど、たっくさんの豪華な特典があります。

入会方法は？

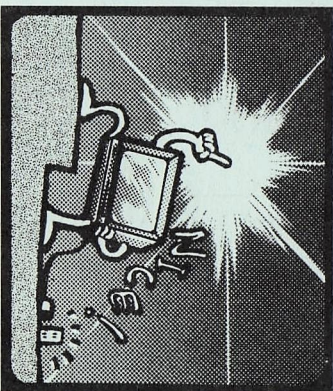
年会費として1000円いるけど、入会金は無料。入会希望者は、定額小為替か100円以下の切手を1000円分ほど、
「入会するする係」
まで、ざっと送ってね。

コンクラ原稿募集中！

コンパイルクラブでは、読者の原稿を募集しています。内容はどんなものでもOK。掲載されると原稿料が支払われます。
原稿の裏には名前、住所、電話番号を記入してね。
あと、名前は『ふりがな』をふること。
「コンクラの原稿よん」係
として、送ってぽん。

1989年7月8日　NO．17

企画・製作
コンパイル
発行人
仁井谷　正光
編集人
米光オスマン
ゾッド星島（仮名）
スタッフ
井上　志鈍
オオクピョ〜ン
修行！
氷樹むう
復活のあねご
まいけぉ
モンキー外山
渡辺　土下座ヱ門

あて先
〒732　広島市南区大須賀町17−5　シャンボール広交210
株式会社コンパイル　　それぞれの係まで！

のーみそこねこねコンパイル

210 CHANBORD HIROKO 17-5 OUSUGACHO MINAMIKU
HIROSHIMA CITY 198 YEN KIKAKU SEISAKU COMPILE
PHONE (082) 263-6165